

PENGUNAAN TEKNIK *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG BILANGAN ROMAWI PADA SISWA KELAS IV SDN 2 KEBUMEN TAHUN AJARAN 2014/2015

Yan Aftariawan¹, Triyono², Warsiti³

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

e-mail: yanafta_dino@rocketmail.com

Abstract: *The Application of Make a Match Technique Using Flashcard Media in Improving Mathematics Learning about Roman Numeral for the Fourth Grade Student of SDN 2 Kebumen in the Academic Year 2014/2015. The objective of this research are to describe and improve mathematics learning about roman numeral for the fourth grade students in the elementary school, and find problems and solutions in the application of Make a Match technique using flashcard media. This research is a collaborative Classroom Action Research conducted for 3 cycles with phases of planning, action, observation, and reflection. Subjects were fourth grade students of SD Negeri 2 Kebumen, totaling 24 students. Data collection techniques used tests, observations, interviews, and documentation. Validity of the data used triangulation of sources and triangulation of techniques. The conclusion of this research is the application of Make a Match technique using flashcard media can improve mathematics learning about roman numeral for the fourth grade students of SDN 2 Kebumen.*

Keywords: *Make a Match, flashcard, Mathematics*

Abstrak: *Penggunaan Teknik Make a Match dengan Media Flashcard dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Kebumen Tahun Ajaran 2014/2015.* Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi siswa kelas IV SD, serta menemukan kendala dan solusi dalam penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Kebumen yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen.

Kata Kunci: *Make a Match, flashcard, Matematika*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Menurut Wahyudi (2008:3) Matematika merupakan bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep

diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah yang diterima, sehingga kebenaran antar konsep dalam Matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Pembelajaran Matematika di SD adalah interaksi antara guru dengan siswa yang disusun dan dirancang

sedemikian rupa dengan pokok bahasan Matematika yang melibatkan pola pikir logis dalam memecahkan masalah dengan tujuan untuk menamakan konsep-konsep dasar Matematika yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Heruman (2008: 2) berpendapat, "Memang, tujuan akhir pembelajaran Matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari." Hal itu menunjukkan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai siswa agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Bilangan Romawi adalah salah satu materi Matematika yang diajarkan di SD. Materi bilangan Romawi sangat penting diajarkan, karena dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai penulisan yang menggunakan bilangan Romawi seperti pada penulisan tingkatan kelas, penomoran bab pada buku, nomor jalan, angka pada jam, dan lain sebagainya. Maka dari itu, sudah menjadi tugas guru untuk menanamkan konsep dasar tentang bilangan Romawi dengan kuat agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN 2 Kebumen pada hari Rabu, 14 Januari 2015 yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa, selama ini dalam mengajarkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Setelah selesai menjelaskan materi pelajaran, siswa dituntut untuk mencoba mengerjakan soal-soal latihan secara individu. Soal-soal tersebut lalu dibahas kemudian guru memberikan penilaian. Saat proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Jadi belum terjalin interaksi antar siswa yang pandai, sedang, dan normal. Guru

belum menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa. Alasannya adalah guru belum menemukan media yang cocok untuk mendukung penyampaian materi tentang bilangan Romawi. Dampaknya adalah siswa kesulitan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil observasi terhadap dokumen ulangan harian siswa untuk mata pelajaran Matematika tentang bilangan Romawi tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas. Dari keseluruhan siswa, hanya 35,71% siswa yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas yakni 58,93. Sebanyak 64,29% siswa mendapat nilai kurang dari KKM yaitu 70. Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal individual dan belum melibatkan keaktifan siswa. Akibatnya siswa hanya duduk dan memperhatikan penjelasan guru, lalu mengerjakan soal latihan sehingga menjadi jenuh untuk belajar Matematika. Guru mengeluhkan dalam pembelajaran siswa sering bermain dan berbicara sendiri, alasannya adalah pelajaran Matematika membosankan, sulit, tidak menyenangkan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan kegiatan belajar mengajar sebagai upaya peningkatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, sesuai dengan karakteristik siswa dan berpusat pada siswa serta penggunaan media yang tepat merupakan cara yang ditempuh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam peningkatan pembelajaran.

Sebagai upaya menciptakan proses belajar yang menyenangkan maka dipilih pembelajaran aktif karena lebih banyak melibatkan aktivitas

siswa dalam mengkaji dan menemukan berbagai informasi dalam proses pembelajaran (Rusman, 2014: 324). Pembelajaran aktif mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri dan meningkatkan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Proses pembelajaran aktif yang menyenangkan membuat siswa merasa semangat untuk belajar.

Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat mewujudkan pembelajaran aktif adalah model pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match*. Teknik *Make a Match* atau mencari pasangan adalah salah satu teknik model pembelajaran kooperatif (Huda, 2014: 134).

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa akan belajar dengan kelompok-kelompok kecil sehingga akan terjalin interaksi antar siswa dan membuat siswa menjadi aktif. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menurut Erikson yang pada dasarnya senang berkelompok atau membentuk kelompok dengan teman sebaya (Sobur, 2010: 136).

Teknik *Make a Match* merupakan teknik bermain sambil belajar menggunakan kartu-kartu dengan suasana yang menyenangkan (Huda, 2014: 135). Pada saat kelas IV siswa baru saja mengalami peralihan yakni dari kelas rendah ke kelas tinggi. Pembelajaran yang mengandung unsur permainan sangat membantu guru dalam memberi pemahaman konsep dasar kepada siswa dalam suasana menyenangkan sehingga siswa tidak bosan belajar Matematika. Penggunaan teknik *Make a Match* dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang sesuai.

Flashcard adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* (Indriana, 2011: 68). *Flashcard* dalam penggunaannya tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi bisa digunakan untuk permainan. Oleh karena itu, selain digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran, media ini cocok digunakan sebagai media pendukung teknik *Make a Match* yang memerlukan kartu.

Diharapkan dengan kombinasi penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi karena dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta melatih kerjasama siswa sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*) melainkan kegiatan dilakukan sepenuhnya oleh siswa (*student center*).

Langkah-langkah teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* pada penelitian ini yaitu: (1) menyampaikan materi dengan media *flashcard*, (2) menyampaikan aturan permainan dengan media *flashcard*, (3) membagi *flashcard*, (4) membagi kelompok dengan media *flashcard*, (5) mencari pasangan *flashcard*, (6) memberi poin, dan (7) membuat kesimpulan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015? (2) Apakah penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015? (3) Apa kendala dan solusi dalam penggunaan teknik *Make a*

Match dengan *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015/ (2) Meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi melalui penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015. (3) Menemukan kendala dan solusi penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kebumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data tes hasil belajar siswa, data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV, guru kelas IV, observer dan dokumen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dengan melibatkan guru kelas IV, siswa kelas IV,

observer, dan dokumen. Triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013: 337) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009: 16).

Indikator kinerja pada penelitian ini yaitu guru melaksanakan langkah-langkah teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* pada pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi mencapai $\geq 85\%$, tanggapan/respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* mencapai $\geq 85\%$, dan ketuntasan hasil belajar Matematika tentang bilangan Romawi mencapai $\geq 85\%$ dengan rata-rata nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* yang dilakukan dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siswa kelas IV. Berikut adalah data rata-rata hasil observasi terhadap guru dan siswa terkait penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi pada siklus I, II, dan III:

Tabel 1 Perbandingan Penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* terhadap Guru dan Siswa

Siklus	Rata-rata		%	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa
I	3,21	3,09	80,10	77,28
II	3,50	3,39	87,64	84,82
III	3,75	3,72	93,73	93,10

Berdasarkan tabel 1 disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi baik guru maupun siswa. Proses pembelajaran terhadap guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,21 atau 80,10%. Pada siklus II mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,50 dengan kenaikan persentase sebesar 7,54% menjadi 87,64%. Pada siklus III terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 3,75 dengan kenaikan persentase sebesar 6,09% menjadi 93,73%.

Proses pembelajaran terhadap siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,09 atau 77,28%. Pada siklus II mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,39 dengan kenaikan persentase sebesar 7,24% menjadi 84,82%. Pada siklus III terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 3,72 dengan kenaikan persentase sebesar 8,28% menjadi 93,10%.

Selain skor proses pembelajaran, penelitian juga menggunakan data hasil belajar siswa. Berikut adalah data nilai hasil belajar Matematika tentang bilangan Romawi menggunakan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* pada siklus I, II, dan III:

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II, dan III

Tindakan	Rata-rata	(%)	
		Tuntas	Tidak tuntas
Siklus I	77,92	85,42	14,58
Siklus II	85,06	87,50	12,50
Siklus III	87,29	89,59	10,41

Berdasarkan tabel 2 mengenai perbandingan nilai hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa di setiap siklus. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa adalah 85,42% dengan nilai rata-rata siswa 77,92. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa sebesar 2,08% menjadi 87,50% dengan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa menjadi 85,06. Pada siklus III terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa sebesar 2,23% menjadi 87,29% dengan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa menjadi 87,29.

Penelitian ini menemui kendala-kendala di setiap siklusnya yaitu: (1) guru sering lupa memberikan batasan waktu mencari pasangan, (2) guru kesulitan menguasai kelas sehingga siswa menjadi gaduh, (3) siswa enggan ber-pasangan dengan lawan jenis, dan (4) siswa kurang serius ketika melaksanakan presentasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan, analisis, dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* yang dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi siswa kelas IV SDN 2 Kebumen adalah sebagai berikut: (a) menyampaikan materi dengan media

flashcard, (b) menyampaikan aturan permainan dengan media *flashcard*, (c) membagi *flashcard*, (d) membagi kelompok dengan media *flashcard*, (e) mencari pasangan *flashcard*, (f) memberi poin, dan (g) membuat kesimpulan. (2) Penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi siswa kelas IV SDN 2 Kebumen tahun ajaran 2014/2015. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 85,42%, siklus II sebesar 87,50%, siklus III sebesar 89,59%. (3) Kendala dalam pelaksanaan penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* yaitu: (a) guru sering lupa memberikan batasan waktu mencari pasangan, (b) guru kesulitan menguasai kelas sehingga siswa menjadi gaduh, (c) siswa enggan berpasangan dengan lawan jenis, dan (d) siswa kurang serius ketika melaksanakan presentasi. Solusinya yaitu: (a) guru lebih menguasai permainan mencari pasangan agar tidak lupa memberikan batasan waktu, (b) guru tegas dalam mengarahkan siswa agar dapat menguasai kelas, (c) siswa diberi tanggung jawab untuk dapat bekerjasama dengan lawan jenis tanpa membedakan teman, dan (d) siswa dibimbing untuk melaksanakan presentasi dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, perlu disampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi guru, hendaknya dapat berusaha untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih menguasai kelas, dan dapat mengembangkan penggunaan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard* dalam berbagai kegiatan yang bervariasi sesuai kreativitas guru baik dalam materi Matematika selain bilangan Romawi maupun mata pelajaran lain disesuaikan dengan kajian materi yang akan dipelajari, (2) bagi siswa, hendaknya siswa lebih

semangat, aktif, dan memperhatikan arahan guru selama kegiatan pembelajaran serta menyadari pentingnya kerjasama tanpa membedakan teman. (3) bagi sekolah, diharapkan sekolah selalu mendukung dan memfasilitasi guru dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna melaksanakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, (4) bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran Matematika tentang bilangan Romawi siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan teknik *Make a Match* dengan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardjono, & Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sobur, A. (2010). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyudi. (2008). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surakarta: FKIP UNS